DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

**СИЛА**

**ЛОВКОСТЬ**

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**

**ИНТЕЛЛЕКТ**

**МУДРОСТЬ**

**ХАРИЗМА**

**СПАСБРОСКИ**

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

**СИЛА**
- Атлетика ___

**ЛОВКОСТЬ**
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

**ИНТЕЛЛЕКТ**
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

**МУДРОСТЬ**
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

**ХАРИЗМА**
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

**НАВЫКИ**

**ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ**

**ВДОХНОВЕНИЕ**

**ИНИЦИАТИВА**

**КД**

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

МАКСИМУМ

**КОСТЬ ХИТОВ**

СЕЙЧАС / ВСЕГО

**БОНУС МАСТЕРСТВА**

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

УСПЕХ ○ ○ ○

ПРОВАЛ ○ ○ ○

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ**

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

**СНАРЯЖЕНИЕ**

***ОСНОВНЫЕ*** | ***УРОВЕНЬ***

| | |
|---|---|
| ДИКИЙ ОБЛИК | 2 |
| КРУГ ДРУИДОВ | 2 |
| ДИКИЙ ОБЛИК + | 4 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 4 |
| ДИКИЙ ОБЛИК + + | 8 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 8 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 12 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 16 |
| БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО | 18 |
| ЗАКЛИНАНИЯ ЗВЕРЯ | 18 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 19 |
| АРХИДРУИД | 20 |

***КРУГ ЗЕМЛИ***

| | |
|---|---|
| ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАГОВОР | 2 |
| ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТ-Е | 2 |
| ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА | 3 |
| ТРОПАМИ ЗЕМЛИ | 6 |
| ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ПРИРОДЫ | 10 |
| ПРИРОДНАЯ БЛАГОДАТЬ | 14 |

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

**ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ**

**ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ**

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

**СИЛА**

**ЛОВКОСТЬ**

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**

**ИНТЕЛЛЕКТ**

**МУДРОСТЬ**

**ХАРИЗМА**

**СПАСБРОСКИ**

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

**СИЛА**
- Атлетика ___

**ЛОВКОСТЬ**
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

**ИНТЕЛЛЕКТ**
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

**МУДРОСТЬ**
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

**ХАРИЗМА**
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

**НАВЫКИ**

**ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ**

**ВДОХНОВЕНИЕ**

**ИНИЦИАТИВА**

**КД**

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

МАКСИМУМ

**КОСТЬ ХИТОВ**

СЕЙЧАС / ВСЕГО

**БОНУС МАСТЕРСТВА**

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

УСПЕХ ○ ○ ○

ПРОВАЛ ○ ○ ○

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ**

| НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ | БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

**СНАРЯЖЕНИЕ**

***ОСНОВНЫЕ*** ***УРОВЕНЬ***

| | |
|---|---|
| ДИКИЙ ОБЛИК | 2 |
| КРУГ ДРУИДОВ | 2 |
| ДИКИЙ ОБЛИК + | 4 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 4 |
| ДИКИЙ ОБЛИК + + | 8 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 8 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 12 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 16 |
| БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО | 18 |
| ЗАКЛИНАНИЯ ЗВЕРЯ | 18 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 19 |
| АРХИДРУИД | 20 |

***КРУГ ЛУНЫ***

| | |
|---|---|
| БОЕВОЙ ДИКИЙ ОБЛИК | 2 |
| ОБЛИКИ КРУГА | 2 |
| ПРИРОДНЫЙ УДАР | 6 |
| СТИХИЙНЫЙ ДИКИЙ ОБЛИК | 10 |
| ТЫСЯЧА ЛИЦ | 14 |

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

**ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ**

**ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ**

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

# ПАМЯТКА ДРУИДА

КРУГ ГОРЫ И БОЛОТА

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

**ОБЛИК ЖИВОТНОГО**

| УРОВЕНЬ | МАКС. ПО | ОГРАНИЧЕНИЯ | ПРИМЕР |
|---|---|---|---|
| 2-ой | 1/4 | Без скорости плавания и полёта | Волк |
| 4-ый | 1/2 | Без скорости полёта | Крокодил |
| 8-ой | 1 | — | Гигант. орёл |

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

### ДРУИДИЧЕСКИЙ ЯЗЫК

Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знают этот язык, автоматически замечаете эти послания. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

***Заговоры.***
На 1 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Вы узнаёте дополнительные заговоры друида на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

***Подготовка и сотворение заклинаний***
Таблица «Друид» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний друида, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний друида из списка заклинаний друида, равное модификатору Мудрости + уровень друида (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы друид 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

***Базовая характеристика заклинаний.***
Друидические заклинания творятся с помощью Мудрости, поскольку требуют веры и близости с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику.
Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний друида, и при броске атаки заклинаниями.

***Сл спасброска*** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

***Модификатор броска атаки*** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

***РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО***
Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

***ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ***
Вы можете использовать фокусировку друидов (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний друида.

### ДИКИЙ ОБЛИК

Начиная со **2 уровня** вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха.

Уровень друида определяет, в каких зверей можно превращаться. Например, на 2 уровне можно превращаться в животное с показателем опасности не более 1/4, без скорости полёта и плавания.

В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:
• Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

• Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя. Вернувшись в нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. Если этот урон не довёл хиты персонажа до 0, он не теряет сознание.

• Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены видом зверя. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания призыв молнии.
• Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
• Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

### КРУГ ДРУИДОВ

На **2 уровне** нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж: круге Земли или круге Луны. Оба описаны в конце описания класса. Этот выбор даёт дополнительные умения на **2, 6, 10 и 14 уровнях.**

### БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО

Начиная с **18 уровня**, пронизывающая вас природная магия замедляет старение. За каждые 10 лет ваше тело стареет только на 1 год.

### ЗАКЛИНАНИЯ ЗВЕРЯ

С **18 уровня** персонаж может творить в диком облике заклинания друида. Будучи зверем, вы можете исполнить соматический и вербальный компоненты заклинания друида, но не можете обеспечить материальные компоненты.

### АРХИДРУИД

На **20 уровне** число применений *Дикого облика* не ограничено. Кроме того, вы можете игнорировать соматический и вербальный компоненты заклинаний друида, а также материальные компоненты без указанной цены и не поглощаемые заклинанием. Это действует как в нормальном облике, так и в облике зверя.

## КРУГ ЗЕМЛИ

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАГОВОР

Выбрав круг Земли на **2 уровне**, вы осваиваете один дополнительный заговор друида на свой выбор.

### ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Начиная со **2 уровня** единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний.

Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6 уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

Например, будучи друидом 4 уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или ячейку 2 уровня или две ячейки 1 уровня.

### ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА

Духовная связь друида с землёй наделяет его некоторыми заклинаниями. На **3, 5, 7 и 9** уровнях друид получает доступ к заклинаниям в соответствии с землёй, где он был посвящён. Необходимо выбрать болото, гору, *лес*, *луг*, побережье, Подземье, пустыню или тундру. Получив доступ к заклинанию круга, вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний друида, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием друида.

**Ęўŋż**

| ⌀ŋŸáÔŸ? ęŋ⌀ðęz | ÔżóÔðŸzŸðЧ òŋ⌀Ęz |
|---|---|
| 3-ий | *ɔʌ9y, ɜ·ɾɔƒ* |
| 5-ый | *abɐɒɾɤ, ɖɐɾɪɒɾ₹ɖ ɖ ɣʌɑɒɖɑ* |
| 7-ой | *изменение формы камня, каменная кожа* |
| 9-ый | *каменная стена, создание прохода* |

**БОЛОТО**

| УРОВЕНЬ ДРУИДА | ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА |
|---|---|
| 3-ий | *Мельфова кислотная стрела, тьма* |
| 5-ый | *зловонное облако, хождение по воде* |
| 7-ой | *поиск существа, свобода перемещения* |
| 9-ый | *наблюдение, нашествие насекомых* |

### ТРОПАМИ ЗЕМЛИ

Начиная с **6 уровня**, перемещение по немагической труднопроходимой местности не затрудняет перемещение. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от их шипов, выростов и других помех. Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от магически созданных или изменённых растений, должных затруднять перемещение — например, от заклинания *опутывание.*

### ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ПРИРОДЫ

С **10 уровня** вы не можете быть очарованным или напуганным феями и элементалями. Вы также получаете иммунитет к болезням и ядам.

### ПРИРОДНАЯ БЛАГОДАТЬ

Когда вы достигаете **14 уровня**, природные создания начинают чувствовать вашу тесную связь с естественным миром и остерегаются нападать. Когда зверь или растение атакует вас, это существо должно совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска заклинания друида. В случае провала существо должно выбрать иную цель, или же его атака автоматически промахивается. В случае успеха существо получает иммунитет к данному эффекту на 24 часа. Существо осознаёт этот эффект ещё до попытки атаковать вас.

**ДРУИД**

| УРОВЕНЬ | БОНУС МАСТЕРСТВА | ЗАГОВОРЫ | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | 3 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | 4 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

DUNGEONS & DRAGONS®

# ПАМЯТКА ДРУИДА

КРУГ ПОДЗЕМЬЯ И ЛЕСА

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

**ОБЛИК ЖИВОТНОГО**

| УРОВЕНЬ | МАКС. ПО | ОГРАНИЧЕНИЯ | ПРИМЕР |
|---|---|---|---|
| 2-ой | 1/4 | Без скорости плавания и полёта | Волк |
| 4-ый | 1/2 | Без скорости полёта | Крокодил |
| 8-ой | 1 | — | Гигант. орёл |

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

### ДРУИДИЧЕСКИЙ ЯЗЫК

Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знают этот язык, автоматически замечаете эти послания. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

***Заговоры.***
На 1 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Вы узнаёте дополнительные заговоры друида на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

***Подготовка и сотворение заклинаний***
Таблица «Друид» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний друида, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний друида из списка заклинаний друида, равное модификатору Мудрости + уровень друида (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы друид 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

***Базовая характеристика заклинаний.***
Друидические заклинания творятся с помощью Мудрости, поскольку требуют веры и близости с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику.
Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний друида, и при броске атаки заклинаниями.

***Сл спасброска*** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

***Модификатор броска атаки*** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

***РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО***
Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

***ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ***
Вы можете использовать фокусировку друидов (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний друида.

### ДИКИЙ ОБЛИК

Начиная со **2 уровня** вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха.

Уровень друида определяет, в каких зверей можно превращаться. Например, на 2 уровне можно превращаться в животное с показателем опасности не более 1/4, без скорости полёта и плавания.

В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:
• Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

• Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя. Вернувшись в нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. Если этот урон не довёл хиты персонажа до 0, он не теряет сознание.

• Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены видом зверя. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания призыв молнии.
• Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
• Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

### КРУГ ДРУИДОВ

На **2 уровне** нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж: круге Земли или круге Луны. Оба описаны в конце описания класса. Этот выбор даёт дополнительные умения на **2, 6, 10 и 14 уровнях.**

### БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО

Начиная с **18 уровня**, пронизывающая вас природная магия замедляет старение. За каждые 10 лет ваше тело стареет только на 1 год.

### ЗАКЛИНАНИЯ ЗВЕРЯ

С **18 уровня** персонаж может творить в диком облике заклинания друида. Будучи зверем, вы можете исполнить соматический и вербальный компоненты заклинания друида, но не можете обеспечить материальные компоненты.

### АРХИДРУИД

На **20 уровне** число применений *Дикого облика* не ограничено. Кроме того, вы можете игнорировать соматический и вербальный компоненты заклинаний друида, а также материальные компоненты без указанной цены и не поглощаемые заклинанием. Это действует как в нормальном облике, так и в облике зверя.

## КРУГ ЗЕМЛИ

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАГОВОР

Выбрав круг Земли на **2 уровне**, вы осваиваете один дополнительный заговор друида на свой выбор.

### ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Начиная со **2 уровня** единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний.

Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6 уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

Например, будучи друидом 4 уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или ячейку 2 уровня или две ячейки 1 уровня.

### ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА

Духовная связь друида с землёй наделяет его некоторыми заклинаниями. На **3, 5, 7 и 9** уровнях друид получает доступ к заклинаниям в соответствии с землёй, где он был посвящён. Необходимо выбрать болото, гору, лес, луг, побережье, Подземье, пустыню или тундру. Получив доступ к заклинанию круга, вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний друида, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием друида.

**ПОДЗЕМЬЕ**

| УРОВЕНЬ ДРУИДА | ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА |
|---|---|
| 3-ий | *паук, паутина* |
| 5-ый | *газообразная форма, зловонное облако* |
| 7-ой | *высшая невидимость, изменение формы камня* |
| 9-ый | *нашествие насекомых, облако смерти* |

**ÕÕ‡**

| фцŷåÔŸ? ęɳфðęz | ÔzóÔðŸzŸðЊ óɳфĘz |
|---|---|
| 3-ий | *jəĘbɇΛɤ ybɛΛ, ɔΛəɣ* |
| 5-ый | *ɔɛʀĢɇ aÞɒɾꜰ, ɛÞdơ ɛΛɳơơ'ɣ* |
| 7-ой | *ɔɛQjɸΛRΛoɾQ, ɸɇbĘbjΛ ɔQɛQaQв Ơɒɾꜰ* |
| 9-ый | *jɛQɇQdogƴ əəơg, bĘ в ƠɒɾQ ɸ ɔɛɾɛbjbƴ* |

### ТРОПАМИ ЗЕМЛИ

Начиная с **6 уровня**, перемещение по немагической труднопроходимой местности не затрудняет перемещение. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от их шипов, выростов и других помех. Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от магически созданных или изменённых растений, должных затруднять перемещение — например, от заклинания *опутывание.*

### ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ПРИРОДЫ

С **10 уровня** вы не можете быть очарованным или напуганным феями и элементалями. Вы также получаете иммунитет к болезням и ядам.

### ПРИРОДНАЯ БЛАГОДАТЬ

Когда вы достигаете **14 уровня**, природные создания начинают чувствовать вашу тесную связь с естественным миром и остерегаются нападать. Когда зверь или растение атакует вас, это существо должно совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска заклинания друида. В случае провала существо должно выбрать иную цель, или же его атака автоматически промахивается. В случае успеха существо получает иммунитет к данному эффекту на 24 часа. Существо осознаёт этот эффект ещё до попытки атаковать вас.

**ДРУИД**

| УРОВЕНЬ | БОНУС МАСТЕРСТВА | ЗАГОВОРЫ | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | 3 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | 4 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

DUNGEONS & DRAGONS®

# ПАМЯТКА ДРУИДА

КРУГ ПУСТЫНИ И ЛУГА

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

**ОБЛИК ЖИВОТНОГО**

| УРОВЕНЬ | МАКС. ПО | ОГРАНИЧЕНИЯ | ПРИМЕР |
|---|---|---|---|
| 2-ой | 1/4 | Без скорости плавания и полёта | Волк |
| 4-ый | 1/2 | Без скорости полёта | Крокодил |
| 8-ой | 1 | — | Гигант. орёл |

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

### ДРУИДИЧЕСКИЙ ЯЗЫК

Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знают этот язык, автоматически замечаете эти послания. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

***Заговоры.***
На 1 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Вы узнаёте дополнительные заговоры друида на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

***Подготовка и сотворение заклинаний***
Таблица «Друид» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний друида, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний друида из списка заклинаний друида, равное модификатору Мудрости + уровень друида (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы друид 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

***Базовая характеристика заклинаний.***
Друидические заклинания творятся с помощью Мудрости, поскольку требуют веры и близости с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику.
Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний друида, и при броске атаки заклинаниями.

***Сл спасброска*** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

***Модификатор броска атаки*** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

***РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО***
Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

***ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ***
Вы можете использовать фокусировку друидов (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний друида.

### ДИКИЙ ОБЛИК

Начиная со **2 уровня** вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха.

Уровень друида определяет, в каких зверей можно превращаться. Например, на 2 уровне можно превращаться в животное с показателем опасности не более 1/4, без скорости полёта и плавания.

В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:
• Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

• Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя. Вернувшись в нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. Если этот урон не довёл хиты персонажа до 0, он не теряет сознание.

• Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены видом зверя. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания призыв молнии.
• Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
• Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

### КРУГ ДРУИДОВ

На **2 уровне** нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж: круге Земли или круге Луны. Оба описаны в конце описания класса. Этот выбор даёт дополнительные умения на **2, 6, 10 и 14 уровнях.**

### БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО

Начиная с **18 уровня**, пронизывающая вас природная магия замедляет старение. За каждые 10 лет ваше тело стареет только на 1 год.

### ЗАКЛИНАНИЯ ЗВЕРЯ

С **18 уровня** персонаж может творить в диком облике заклинания друида. Будучи зверем, вы можете исполнить соматический и вербальный компоненты заклинания друида, но не можете обеспечить материальные компоненты.

### АРХИДРУИД

На **20 уровне** число применений *Дикого облика* не ограничено. Кроме того, вы можете игнорировать соматический и вербальный компоненты заклинаний друида, а также материальные компоненты без указанной цены и не поглощаемые заклинанием. Это действует как в нормальном облике, так и в облике зверя.

## КРУГ ЗЕМЛИ

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАГОВОР

Выбрав круг Земли на **2 уровне**, вы осваиваете один дополнительный заговор друида на свой выбор.

### ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Начиная со **2 уровня** единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний.

Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6 уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

Например, будучи друидом 4 уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или ячейку 2 уровня или две ячейки 1 уровня.

### ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА

Духовная связь друида с землёй наделяет его некоторыми заклинаниями. На **3, 5, 7 и 9** уровнях друид получает доступ к заклинаниям в соответствии с землёй, где он был посвящён. Необходимо выбрать болото, гору, лес, луг, побережье, Подземье, пустыню или тундру. Получив доступ к заклинанию круга, вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний друида, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием друида.

**Ĵ₺ŧ ȷ ȥ ŸЧ**

| ʊɳɻ ÿ åÔŸ? ęɳʊ̈ð ę ȥ | ÔȥóÔð Ÿ ȥ Ÿ ðЧ óɳʊ̈Ę ȥ |
|---|---|
| 3-ий | ɛʌʀaɠ′ɗ′ɠ′Ƴ ƀ₤ɛʌʀ, ɗ′ɾ ȝ· ɾɒʌ |
| 5-ый | ʀʌ\ ɢ ɾ ɗ′ʌ ƀ ɗ′ ɢɒ₵ɛȝ ɾ ɾ, ɋƀ ɗ ₣ƀɓɛ₵ɒɾ₵ ɔ ɾ ɢ ɾ ɾ ₣ƀ j ɠ′ |
| 7-ой | ɑ ɾ ɛʌq, ȣ₵ɠ∂ʌɒɾ₵ |
| 9-ый | ɣʌɑ₵ɒɒʌɤ ɖ′ɗ₵ɒʌ, ɒʌȝ·₵ɖ ɗ₣ɾ₵ ɒʌ₵₵ɣƀɑɠ∂· |

**ŎʊƀĘ**

| ʊɳɻ ÿ åÔŸ? ęɳʊ̈ð ę ȥ | ÔȥóÔð Ÿ ȥ Ÿ ðЧ óɳʊ̈Ę ȥ |
|---|---|
| 3-ий | ₤₵ɖɖɛ₵ȷ ɔƀ₵ ɔ₵ɛ₵ȷ ₣ ɾ ɋ₵ɒɾ₵, ɒ₵₣ ɾ ȷ ɾ ɑ ƀ ɖ′ɗ ɠ |
| 5-ый | ȷ ɒ₵₣ƀƀƳ ɖ₣₵ɗ′, ȣɣƀɛ₵ɒɾ₵ |
| 7-ой | ɔɛ₵ȷ ɗɣʌʀʌɒɾ₵, ɖ₣ƀ₤ƀȷ ʌ ɔ₵ɛ₵ɑ₵ ɑ ₵ɒɾɾ |
| 9-ый | ₣₵ ɑ ɾ Ƴ ɖƀɒ, ɒʌȝ·₵ɖ ɗ₣ɾ₵ ɒʌ₵₵ɣƀɑɠ∂· |

### ТРОПАМИ ЗЕМЛИ

Начиная с **6 уровня**, перемещение по немагической труднопроходимой местности не затрудняет перемещение. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от их шипов, выростов и других помех. Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от магически созданных или изменённых растений, должных затруднять перемещение — например, от заклинания *опутывание*.

### ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ПРИРОДЫ

С **10 уровня** вы не можете быть очарованным или напуганным феями и элементалями. Вы также получаете иммунитет к болезням и ядам.

### ПРИРОДНАЯ БЛАГОДАТЬ

Когда вы достигаете **14 уровня**, природные создания начинают чувствовать вашу тесную связь с естественным миром и остерегаются нападать. Когда зверь или растение атакует вас, это существо должно совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска заклинания друида. В случае провала существо должно выбрать иную цель, или же его атака автоматически промахивается. В случае успеха существо получает иммунитет к данному эффекту на 24 часа. Существо осознаёт этот эффект ещё до попытки атаковать вас.

**ДРУИД**

| УРОВЕНЬ | БОНУС МАСТЕРСТВА | ЗАГОВОРЫ | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | 3 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | 4 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

DUNGEONS & DRAGONS®

# ПАМЯТКА ДРУИДА

КРУГ ТУНДРЫ И ПОБЕРЕЖЬЯ

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

**ОБЛИК ЖИВОТНОГО**

| УРОВЕНЬ | МАКС. ПО | ОГРАНИЧЕНИЯ | ПРИМЕР |
|---|---|---|---|
| 2-ой | 1/4 | Без скорости плавания и полёта | Волк |
| 4-ый | 1/2 | Без скорости полёта | Крокодил |
| 8-ой | 1 | — | Гигант. орёл |

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

### ДРУИДИЧЕСКИЙ ЯЗЫК

Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знают этот язык, автоматически замечаете эти послания. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

***Заговоры.***
На 1 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Вы узнаёте дополнительные заговоры друида на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

***Подготовка и сотворение заклинаний***
Таблица «Друид» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний друида, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний друида из списка заклинаний друида, равное модификатору Мудрости + уровень друида (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы друид 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

***Базовая характеристика заклинаний.***
Друидические заклинания творятся с помощью Мудрости, поскольку требуют веры и близости с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику.
Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний друида, и при броске атаки заклинаниями.

***Сл спасброска*** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

***Модификатор броска атаки*** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

***РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО***

Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

***ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ***

Вы можете использовать фокусировку друидов (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний друида.

### ДИКИЙ ОБЛИК

Начиная со **2 уровня** вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха.

Уровень друида определяет, в каких зверей можно превращаться. Например, на 2 уровне можно превращаться в животное с показателем опасности не более 1/4, без скорости полёта и плавания.

В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:
• Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

• Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя. Вернувшись в нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. Если этот урон не довёл хиты персонажа до 0, он не теряет сознание.

• Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены видом зверя. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания призыв молнии.
• Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
• Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

### КРУГ ДРУИДОВ

На **2 уровне** нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж: круге Земли или круге Луны. Оба описаны в конце описания класса. Этот выбор даёт дополнительные умения на **2, 6, 10 и 14 уровнях.**

### БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО

Начиная с **18 уровня**, пронизывающая вас природная магия замедляет старение. За каждые 10 лет ваше тело стареет только на 1 год.

### ЗАКЛИНАНИЯ ЗВЕРЯ

С **18 уровня** персонаж может творить в диком облике заклинания друида. Будучи зверем, вы можете исполнить соматический и вербальный компоненты заклинания друида, но не можете обеспечить материальные компоненты.

### АРХИДРУИД

На **20 уровне** число применений *Дикого облика* не ограничено. Кроме того, вы можете игнорировать соматический и вербальный компоненты заклинаний друида, а также материальные компоненты без указанной цены и не поглощаемые заклинанием. Это действует как в нормальном облике, так и в облике зверя.

## КРУГ ЗЕМЛИ

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАГОВОР

Выбрав круг Земли на **2 уровне**, вы осваиваете один дополнительный заговор друида на свой выбор.

### ЕСТЕСТВЕННОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Начиная со **2 уровня** единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний.

Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6 уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

Например, будучи друидом 4 уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или ячейку 2 уровня или две ячейки 1 уровня.

### ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА

Духовная связь друида с землёй наделяет его некоторыми заклинаниями. На **3, 5, 7 и 9** уровнях друид получает доступ к заклинаниями в соответствии с землёй, где он был посвящён. Необходимо выбрать болото, гору, *лес, луг*, побережье, Подземье, пустыню или тундру. Получив доступ к заклинанию круга, вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний друида, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием друида.

**ТУНДРА**

| УРОВЕНЬ ДРУИДА | ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА |
|---|---|
| 3-ий | *удержание личности, шипы* |
| 5-ый | *замедление, метель* |
| 7-ой | *град, свобода перемещения* |
| 9-ый | *конус холода, общение с природой* |

**ПОБЕРЕЖЬЕ**

| УРОВЕНЬ ДРУИДА | ЗАКЛИНАНИЯ КРУГА |
|---|---|
| 3-ий | *отражения, туманный шаг* |
| 5-ый | *подводное дыхание, хождение по воде* |
| 7-ой | *власть над водами, свобода перемещения* |
| 9-ый | *наблюдение, призыв элементаля* |

### ТРОПАМИ ЗЕМЛИ

Начиная с **6 уровня**, перемещение по немагической труднопроходимой местности не затрудняет перемещение. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от их шипов, выростов и других помех. Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от магически созданных или изменённых растений, должных затруднять перемещение — например, от заклинания *опутывание.*

### ПОКРОВИТЕЛЬСТВО ПРИРОДЫ

С **10 уровня** вы не можете быть очарованным или напуганным феями и элементалями. Вы также получаете иммунитет к болезням и ядам.

### ПРИРОДНАЯ БЛАГОДАТЬ

Когда вы достигаете **14 уровня**, природные создания начинают чувствовать вашу тесную связь с естественным миром и остерегаются нападать. Когда зверь или растение атакует вас, это существо должно совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска заклинания друида. В случае провала существо должно выбрать иную цель, или же его атака автоматически промахивается. В случае успеха существо получает иммунитет к данному эффекту на 24 часа. Существо осознаёт этот эффект ещё до попытки атаковать вас.

**ДРУИД**

| УРОВЕНЬ | БОНУС МАСТЕРСТВА | ЗАГОВОРЫ | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | 3 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | 4 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

DUNGEONS & DRAGONS®

# ПАМЯТКА ДРУИДА

КРУГ ЛУНЫ

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4, 8, 12, 16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

| ОБЛИК ЖИВОТНОГО | | | |
|---|---|---|---|
| УРОВЕНЬ | МАКС. ПО | ОГРАНИЧЕНИЯ | ПРИМЕР |
| 2-ой | 1/4 | Без скорости плавания и полёта | Волк |
| 4-ый | 1/2 | Без скорости полёта | Крокодил |
| 8-ой | 1 | — | Гигант. орёл |

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

### ДРУИДИЧЕСКИЙ ЯЗЫК

Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знают этот язык, автоматически замечаете эти послания. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

***Заговоры.***
На 1 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Вы узнаёте дополнительные заговоры друида на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

***Подготовка и сотворение заклинаний***
Таблица «Друид» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний друида, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний друида из списка заклинаний друида, равное модификатору Мудрости + уровень друида (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы друид 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня лечение ран, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

***Базовая характеристика заклинаний.***
Друидические заклинания творятся с помощью Мудрости, поскольку требуют веры и близости с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику.
Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний друида, и при броске атаки заклинаниями.

***Сл спасброска*** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

***Модификатор броска атаки*** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

***РИТУАЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО***

Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

***ФОКУСИРОВКА ЗАКЛИНАНИЯ***

Вы можете использовать фокусировку друидов (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний друида.

### ДИКИЙ ОБЛИК

Начиная со **2 уровня** вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха.

Уровень друида определяет, в каких зверей можно превращаться. Например, на 2 уровне можно превращаться в животное с показателем опасности не более 1/4, без скорости полёта и плавания.

В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:
• Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ (прод.)

• Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя. Вернувшись в нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. Если этот урон не довёл хиты персонажа до 0, он не теряет сознание.

• Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть ограничены видом зверя. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания призыв молнии.
• Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
• Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

### КРУГ ДРУИДОВ

На **2 уровне** нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж: круге Земли или круге Луны. Оба описаны в конце описания класса. Этот выбор даёт дополнительные умения на **2, 6, 10 и 14 уровнях.**

### БЕЗВРЕМЕННОЕ ТЕЛО

Начиная с **18 уровня**, пронизывающая вас природная магия замедляет старение. За каждые 10 лет ваше тело стареет только на 1 год.

### ЗАКЛИНАНИЯ ЗВЕРЯ

С **18 уровня** персонаж может творить в диком облике заклинания друида. Будучи зверем, вы можете исполнить соматический и вербальный компоненты заклинания друида, но не можете обеспечить материальные компоненты.

### АРХИДРУИД

На **20 уровне** число применений *Дикого облика* не ограничено. Кроме того, вы можете игнорировать соматический и вербальный компоненты заклинаний друида, а также материальные компоненты без указанной цены и не поглощаемые заклинанием. Это действует как в нормальном облике, так и в облике зверя.

## КРУГ ЛУНЫ

### БОЕВОЙ ДИКИЙ ОБЛИК

Выбрав этот круг на **2 уровне**, вы получаете способность принимать дикий облик бонусным действием вместо обычного. Кроме того, в диком облике вы можете бонусным действием потратить ячейку заклинания, чтобы восстановить 1к8 хитов за каждый уровень потраченной ячейки.

### ОБЛИКИ КРУГА

Обряды круга Луны позволяют принимать облик более опасных животных. Начиная со **2 уровня**, можно превращаться в зверя с показателем опасности 1 (игнорируйте столбец «Макс. ПО» таблицы «Облик животного»). Начиная с **6 уровня** можно превращаться в зверя с показателем опасности вплоть до уровня друида, поделённого на 3 (округляя в меньшую сторону).

### ПРИРОДНЫЙ УДАР

Начиная с **6 уровня** ваши атаки в облике зверя считаются магическими для преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

### СТИХИЙНЫЙ ДИКИЙ ОБЛИК

С **10 уровня** вы можете одновременно потратить два применения дикого облика, чтобы принять облик водяного, воздушного, земляного или огненного элементаля.

### ТЫСЯЧА ЛИЦ

С **14 уровня** вы понимаете, как магически изменять детали своего облика. Вы можете неограниченно творить заклинание *смена обличья*.

**ДРУИД**

| УРОВЕНЬ | БОНУС МАСТЕРСТВА | ЗАГОВОРЫ | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | +2 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | +2 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | +2 | 3 | 4 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | +2 | 4 | 4 | 3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | +3 | 4 | 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | +3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | +4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 12 | +4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 13 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 14 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | - | - |
| 15 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 16 | +5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | - |
| 17 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |